**ROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS**

**PARADIGMA:**

Indica el concepto de un esquema, se utiliza como sinónimo de marco teórico.

**P.O.O:**

Es un paradigma de programación que usa objetos y sus interacciones para diseñar aplicaciones y programas de computador también está basada en barias técnicas incluyendo herencia modularidad, polimórficos y en capsula miento.

**CLASES:**

Es una construcción que se utiliza como un modelo para crear objetos.

**ATRIBUTOS:** Es una especificación que define la propiedad de un objeto o archivo.

**METODOS:**

Modo ordenado y sistemático de proceder para llegar a un resultado o fin determinado.

**OBJETOS:**

Se define como la unidad que en tiempo de ejecución realiza las tareas de un programa o un nivel básico, se define como la instancia de una clase.

|  |  |
| --- | --- |
| atributos | Las patas, el pico, las alas, las plumas |
| metodo | Comen, vuelan, caminan |
| objeo | Águila, palomas, cotorros, loros |

**Águila: palomas: cotorros: loros**

**-las patas - patas. – plumas -plumas**

**-el pico - alas - pico - pico**

**-las alas -ojos - alas - garras**

**-ojos - nariz -garras - ojos**

**-Cazan -comen -comen -hablan**

**-Comen - vuelan - chillan -caminan**

**-Caminan - caminan - vuelan - vuelan**

**-Se comen a las crías -caminan -lloran**

**-Vuelan**